
ファミリー コンピュータ™
©水木プロ・テレビ朝日・東映動画
悪魔くん
魔界(まかい)の罠(わな)
BANDAI
©BANDAI 1990 MADE IN JAPAN

もくじ

悪魔くん登場!! 世界が君を待っている！

埋れ木真吾は、見えない学校の校長ファウスト博士によって、一万年に1人現れるという「悪魔くん」であると認められた。
悪魔くんに与えられた使命は12使徒と共に、悪い悪魔によって人間にもたらされる様々な不幸をなくし、人間界に幸な永遠の楽園を創り出すことにある。
しかし、すでに世界各地で、悪い悪魔たちによる事件が起き始めていた。
一刻も早く悪魔くんは、見えない学校で仲間たちと修行をし、残りの12使徒を探し出し、世界の平和のために戦わなければならない！
行け！　悪魔くん！　エロイムエッサイム！　夢よ、とどけ君の心に！

悪魔くんとその仲間たち



悪魔くん(埋れ木真吾)

主人公。12使徒と共に悪魔と戦う少年。



ファウスト博士

「見えない学校」の校長で、悪魔くんの良き指導者。



メフィスト老

メフィスト二世の父。研究所にいる。



第1使徒

メフィスト二世

メフィスト家のプリンスで、父親譲りの大魔力を持つ。



第2使徒

ユルグ

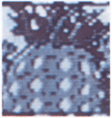
物事をハスにかまえて見るクールガイ。火を操る。



第7使徒

妖虎

酒好きで、人の良い老悪魔。



第8使徒

家獣(バウー)

体の大きさを自在に操り、悪魔くんたちを乗せて飛ぶ。



第３使徒

ヨナルデパズトーリ

ファウスト博士の一番弟子、魔界の知識にたけている。



第４使徒

幽子

12人の豆幽霊を自由に操る。さみしがり屋の甘えん坊。



第５使徒

ピクシー

双子の小鬼で、ダジャレ好き、皆のキズを治す。



第６使徒

百目

好奇心旺盛で、百の目を使って戦うアイドル悪魔。



第９使徒

象人

常に神通力で宙に浮いている。歩けば地震を起す。



第10使徒

鳥乙女(ナスカ)

「見えない学校」のマドンナ的存在。



第11使徒

サシペレレ

パイプを口にくわえた、あまのじゃく。木から生まれたという。



第12使徒

こうもり猫

お調子者で、ヨイショが得意な困り者。

ゲームを始める前に



このゲームで、悪魔くんに与えられた使命じゃ！

- 敵を倒して経験値を得て、レベルアップしていく。
- 残りの12使徒を早く見つけ出す。
- 12使徒の特徴をつかみ、ソロモンの笛を使い、うまく操る。
- 魔法陣魔法をたくさん覚える。
- お金をためて、いいアイテムや魔文字を買い、悪魔との戦いを有利にする。

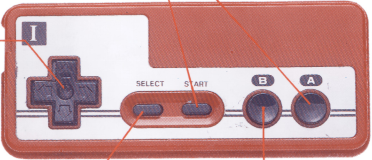
以上のことをしながら、悪い悪魔たちをやっつけていくのじゃ！
じゃが、まずはこの「見えない学校」で仲間たちと修行をするのじゃ。そして、地獄の番犬ケルベロスを倒したならば、ここを卒業したと認めよう。その時こそ、世界へと旅立つのじゃ！　悪魔くん!!

基本的なコントローラーの使い方

STARTボタン
タイトル画面で押すとゲーム選択画面に移ります。

Ⓐボタン
カーソルで選択したものの決定、会話やゲームの送り(進める)に使います。

✚ボタン
カーソルの移動および、悪魔くんの移動に使います。



コントローラーI

SELECTボタン
マップ移動中に押すと全体マップ画面を呼び出します。
※Ⓑボタンで、もとに戻ります。

Ⓑボタン
キャンセルに使います。
※魔法陣魔法デモのキャンセルもできます。

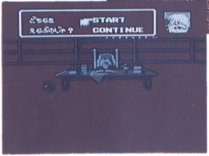
ゲームスタート

まずファミコン本体にROMカセットを正しくセットしてから、電源スイッチをONにすると、写真のようなタイトル画面になります。続いてSTARTボタンを押すと、ゲーム選択画面になります。

✚ボタンの上下でカーソルを「START」にあわせ、Ⓐボタンを押すとゲームが始まります。



タイトル画面

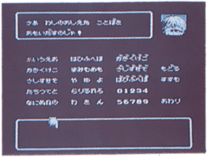


ゲーム選択画面

●CONTINUE

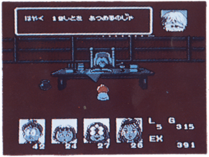
「CONTINUE」を選択しⒶボタンを押すと、パスワード入力画面になります。ゲームの途中で、ファウスト博士に聞いておいたパスワードを✚ボタンで選び、Ⓐボタンで入力していくと、前回の続きから始められます。

※パスワードを入力し終ったら、カーソルを「おわり」に合わせⒶボタンを押してください。



パスワード入力画面

パスワードは大切な呪文！

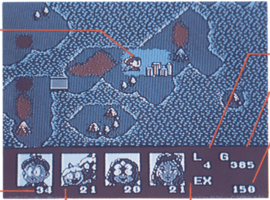


ファウスト博士の部屋

ゲーム中、「見えない学校」のファウスト博士の所へ行くと、次のレベルアップまでの経験値と、悪魔くんの次なる使命、それにパスワードを教えてくれます。
ゲームを途中でやめても、次に「CONTINUE」を選択し、そのパスワードを入力すれば、パスワードを聞いた所からゲームを再開できます。

※悪魔くんがゲーム中にやられても、ゲームオーバーにはなりませんが、所持金が半分になり、「見えない学校」のファウスト博士のもとに帰されてしまいます。

冒険の始まりだ！　マップ画面



さあ、いよいよ悪魔くんの冒険が始まるぞ！
悪魔くんを✚ボタンで移動していきます。

HP(ヒットポイント)………悪魔くんたちの生命力です。ダメージを受けると、HPが減ってゆきます。

CP(コントロールパワー)…12使徒たちを操るちからです。12使徒たちを魔界から呼び出したり、命令を与えると消費します。

魔文字……………………………魔法陣魔法を実行するのに必要な道具です。魔法を実行すると、６コの魔文字を消費します。

●便利な全体マップ画面

マップ移動中に、SELECTボタンを押すと全体マップ画面になります。

全体マップ画面



現在位置と、行ったことのある町表示

コマンド

12使徒の状態

※顔が出ていると呼び出されている状態で、魔法陣の絵になっている時は、魔界にいる状態です。

悪魔くんのレベル

悪魔くんのCP(コントロールパワー)

※全体マップ画面でⒷボタンを押すと、マップ画面に戻ります。

「なかまをよぶ」………移動中に連れて歩く12使徒を呼び出します(CP消費)。
ただし、移動中連れて歩ける人数は最大3人まで。
※呼び出す時に、12使徒それぞれにCPを消費する値が異なるので注意してください。

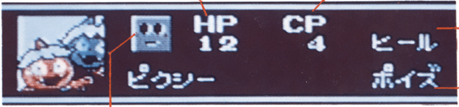
「なかまをかえす」……現在、連れている12使徒を魔界へ帰します。
※魔界に戻すと、12使徒のHPは回復します。

「まほうじん」…………移動中にのみ使える魔法陣魔法を実行します（魔文字消費）。
※魔法の「トラベ」を使うと、全体マップに表示されている町のいずれかに、瞬間移動することができます。

「ステータス」…………悪魔くんと12使徒の状態を見ることができます。

最大HP（最大生命力）

CP（コントロールパワー）
※悪魔くんのは、最大CP値。
12使徒のは、消費CP値。



機嫌の状態

使える魔法
※悪魔くんは、装備しているタロットカードを、12使徒は「めいれい」（P16参照）で、実行させることができる魔法を示してあります。

〈機嫌について〉

12使徒は、その機嫌によって悪魔くんに協力的であったり、そっぽを向いたりと行動が変化します。



良い　普通　悪い

※戦闘中にアイテムの「ソロモンのふえ」を使うと、機嫌を回復できます。

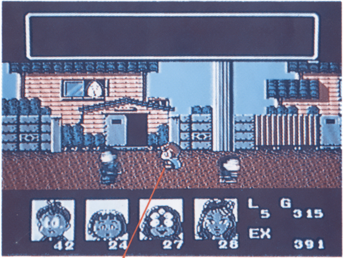
※機嫌に関係なく、悪魔くんの状況によって、戦闘中呼びもしないのに、加勢にかけつけてくる12使徒もいます。

「アイテム」……………持っているアイテムを見ることができ、それぞれの説明も聞くことができます。

「かいふく」……………通常このコマンドは表示されません。ピクシーを連れている時だけ表示されます。
パーティー全員のHPをある程度回復します。その際、ピクシーの消費CP値の４ポイントを消費します。
※悪魔くんのレベルがアップすると、それだけ「かいふく」によるHPの回復量が多くなります。

町で情報集めだ！　町画面

町画面



悪魔くん

マップ移動中に町の絵に悪魔くんが重なると、町画面になります。この町中で悪魔くんは多くの情報を聞いていきます。

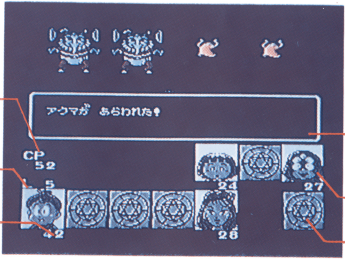
町で人に話をしたり、家の中に入る場合は、✚ボタンの上下で、その方向に悪魔くんを向けます。

※人と話し終ったらⒶボタンを押してください。

いでよ！12使徒!! バトル画面

悪魔くんが冒険の途中で敵と遭遇すると、バトル画面になります。

バトル画面



CP（コントロールパワー）

レベル

HP（生命力）

メッセージ・コマンド

現在、呼び出されている12使徒

魔界にいる12使徒

「たたかう」…………悪魔くんはタロットカードを投げます（1ターン）。

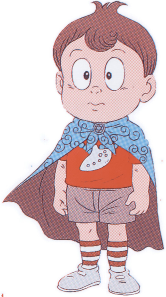
※その他に、呼び出されている12使徒は「オート」状態で、自動的に戦ってくれます。この時、CPの消費はありません。

●悪魔くんのタロットカード

悪魔くんの持っているタロットカードは、最初「ふつうのタロット」ですが、冒険の途中で新たなタロットカードを手に入れると、自動的に交換されます。「ステータス」で、持っているタロットがわかります。

弱 ↑ 攻撃力の強弱 ↓ 強

- ふつうのタロット（普通のタロット）
  ↓
- いかりのタロット（怒りのタロット）
  ↓
- きりさきのタロット（切り裂きのタロット）
  ↓
- あくまのタロット（悪魔のタロット）
  ↓
- はかいのタロット（破壊のタロット）
  ↓
- さいこうのタロット（最高のタロット）
  ↓
- はめつのタロット（破滅のタロット）



※なお、新らしく手に入れたタロットカードが、たとえ今持っているものよりも、攻撃力の低いタロットカードであっても、自動的に交換されますので注意してください。

「まほうじん」…………魔文字を使った魔法陣魔法か、12使徒を呼び出したり、戻したりします(1ターン)。

●「なかまをよぶ」(CP消費)
魔界にいる12使徒を呼び出します。
※戦闘中は、CPの許す限り何人でも、12使徒を呼び出すことができます。また、戦闘中に呼び出した12使徒は、戦闘が終了すると魔界に戻ってしまいます。

●「なかまをかえす」
現在いる12使徒を魔界へ帰します。

●「まほうじんまほう」(魔文字消費)
魔法陣魔法を実行します。
※デモ画面はⒷボタンでキャンセルできます。

「たいきゃく」…………逃げたい時に使います(1ターン)。しかし、必ず逃げられるとは限りません。失敗すると、敵の攻撃になってしまいます。

「ステータス」…………全体マップ画面の「ステータス」と同じです。
※１ターンには数えられません。

「めいれい」……………12使徒に命令を与えて行動させます（ＣＰ消費）。
※１ターンには数えられません。
命令を与えなくても、12使徒は自動的に戦ってくれるし、その場合はＣＰも消費しません。しかし、命令によって実行される魔法の方が強力だったり、命令ならではの魔法があります。

★「なかまをよぶ」と「めいれい」の時に消費するＣＰは、「ステータス」にある、それぞれの消費ＣＰの値になります。

●12使徒や敵の魔法

攻撃系魔法

※(　)内の魔法は悪魔側の魔法名です。

魔法	魔法内容	攻撃対象	使える12使徒
ハット(カット)	切る	敵1	メフィスト二世
ミハット(ミカット)	切る	敵全員	メフィスト二世
エレク	電気	敵1	メフィスト二世
ミエレク	電気	敵全員	メフィスト二世
レイ	光	敵1	百目
ミレイ	光	敵全員	百目
ウオラ	水	敵1	妖虎
ミウオラ	水	敵全員	妖虎
アース	地震	敵1	象人
ミアース	地震	敵全員	象人
ハリク	風	敵1	鳥乙女
ミハリク	風	敵全員	鳥乙女
フリズ	氷	敵1	幽子
(ミフリズ)	氷	敵全員	
フレア	火	敵1	ユルグ
ミフレア	火	敵全員	ユルグ　サシペレレ
ケリ	ける	敵1	サシペレレ
ブチカマシ	体当り	敵1	家獣
(ドツキ)	なぐる	敵1	
コウモリ	吸血コウモリ	敵1	こうもり猫

※この攻撃系魔法は、頭に「ミ」のつく魔法の方が強力です。

その他の魔法

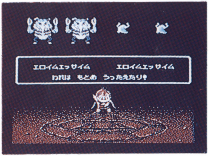
※(　)内の魔法は悪魔側の魔法名です。

魔法	魔法内容	対象	使える12使徒
メダマ(スイセ)	HPを吸い取る	敵1	百目
フラッシュ	攻撃の命中率を下げる	敵1	家獣
イザコ	敵を混乱させる	敵1	サシペレレ
マメユーレイ(スイコ)	CPを吸い取る	敵1	幽子
ヨイショ(ボル)	お金を奪う	敵1	こうもり猫
(パラル)	マヒさせる(3ターン)	敵1	
ダジャレ	マヒさせる(1ターン)	敵1	ピクシー
ヒール	HPをある程度回復	味方1	ピクシー
ミヒール	全員のHPをある程度回復	味方全員	ピクシー
ポイズ	ノロイ、マヒ、毒を解く	味方1	ピクシー
シルド	防御力アップ	味方1	家獣
ウエポ	攻撃力アップ	味方1	ヨナルデ
エスケ	全員のすばやさアップ	味方全員	こうもり猫
ヨウマキョウ	3回攻撃をはね返す	味方1	幽子
ジテン	敵の防御力をダウンさせる 敵の弱点を教える	敵1	ヨナルデ
(ノロイ)	攻撃力50%ダウン	敵1	
(ドク)	毒で犯す	敵1	

※「マヒ」すると、3ターン動けなくなります。
「ノロイ」にかかると、攻撃力が50%低下してしまいます。
「ドク」に犯されると、1ターンにつきHPが2ずつ減っていきます。
これらの魔法は、ピクシーの「ポイズ」で解くことができます。

●これが魔法陣魔法だ!!

エロイムエッサイム!



悪魔くんにのみ使うことのできる強力な魔法です。
この魔法は次のようにして覚えていきます。

1)レベルアップによって、自動的に覚えていく。
2)冒険の途中で聞いたヒントをたよりに、実験場(P24参照)で研究して覚えていく。

また、この魔法を実行するには、魔文字が必要です。いくら覚えていても、魔文字がなければ使うことはできません。
魔文字は、各地の魔文字屋(P21参照)で買うことができます。その他に、敵を倒して手に入れたりすることもできます。
※覚えた魔法の効果については、実験場の辞書(P25参照)で、その内容を調べることができます。

埋れ木家へようこそ

悪魔くんの家



悪魔くんは自分の家へ帰ることで、自動的にHP、CPを回復できます。
その時、12使徒を連れていれば、彼らのHPも回復されます。とても便利な我が家ですが、いつまでこの平和が続くか………

戦いに疲れたら病院へ

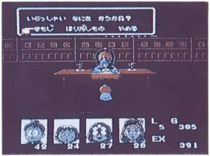
病院は各地にあり、ここで治療を受けるとHP、CPを回復することができます。でも、各地での治療費が異なるので注意してください。

病院



魔文字はいかがかね？

魔文字屋



魔文字屋は各地にあり、そこで魔文字と「ほりだしもの」を売っています。

※「ほりだしもの」は必ず売られているとは限りません。



6種類の魔文字

10	20	20	30	20	20	値段

●魔文字の買い方

①お店に入ったら「まもじ」をⒶボタンで決定します。

②✚ボタンの左右で買いたい魔文字を選択し、Ⓐボタンで決定します。

③その魔文字をいくつ買うかを、✚ボタンの上下で数を選択し、Ⓐボタンで決定します。

④最後に、本当に買うかどうかを決定して終了です。

※途中で、買うのをやめたくなった場合は、④で「やめる」を選んでください。

●「ほりだしもの」は重要アイテム

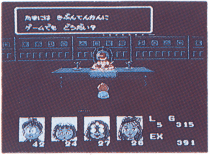
「ほりだしもの」は悪魔くんが冒険をする上で、なくてはならないアイテムです。
特に戦闘に使えるアイテムだけを、ここで紹介しておきます。

まもりのマント(守りのマント)……………悪魔くんの防御力がアップします。
ほのおのたま(炎の玉)…………………………敵全員に火炎攻撃します。
ばくれつのたま(爆烈の玉)…………………敵１匹に爆弾攻撃します。
いかづちのたま(雷の玉)………………………敵全員にカミナリ攻撃します。
ぐんしのかんむり(軍師の冠)………………悪魔くんのＣＰを10回復します。

この他にも、アイテムはまだまだあります。
※これらのアイテムは、使っても消費することはありません。

カジノで一発勝負！

カジノ



町の中には、カジノがある所もあり、戦いに疲れた時はカジノで気分転換が一番。

ここで、お金や、魔文字、その他のアイテムを賞金や賞品として、もらうことができます。

参加料は全店共通の50G。ルールは簡単で、✚ボタンでカードを選び、Ⓐボタンで決定し、同じカードのペアを当てていくだけ。途中これでいいと思うところで、Ⓑボタンを押してゲームをやめて、賞品か賞金を選びます。

※作ったペアの数によって賞品や賞金が異なります。

※ラッキーカードのペアができると、そこでオールクリア(15ペア)となります。

でも、エンドカードが出ると、そこでゲーム終了です。



ラッキーカード



エンドカード

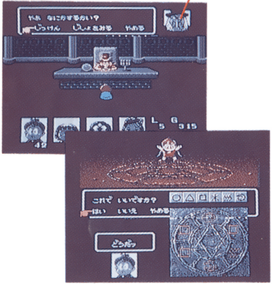


魔法陣魔法の勉強だ！研究所

研究所は、魔界にしかありません。ここで悪魔くんは、新しい魔法陣魔法を開発するための実験と、辞書を使って覚えた魔法の効果を勉強するのです。

●実験開始！

研究所



これがメフィスト老だ！

①研究所に入ったら、「じっけん」を選びます。

②１回の実験料として20G支払えば、実験をさせてもらえます。

③✚ボタンの左右で魔文字を選び、Ⓐボタンで決定します。

※Ⓑボタンを押すとキャンセルできます。

④6コの魔文字を決定して、「はい」を選ぶと実験開始です。

実験が成功すると、その魔法を覚えたことになります。

※すでに覚えている魔法と同じものを実験してしまっても、ちゃんと料金は払い戻されます。

※魔文字には、それぞれ固有の音があり、研究所で魔文字を決定するたびに音が出ます。冒険の途中で、音のヒントをくれる人がいますから、その音をたよりに新しい魔法を発見していってください。

●辞書で魔法の学習！

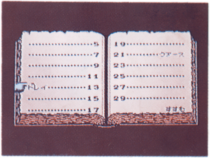
①実験場に入ったら「じしょをみる」を選びます。

②もくじ画面で、見たい魔法を✚ボタンで選びⒶボタンで決定します。

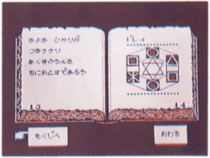
③選んだ魔法の説明が表示されます。

※ここで、覚えた魔法の効果をよく研究してください。きっと、悪魔くんの戦いに役立つはずです。

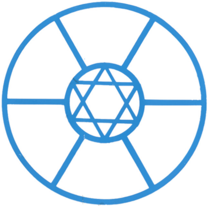
もくじ画面

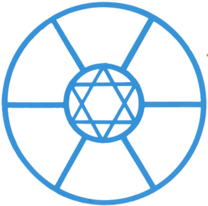


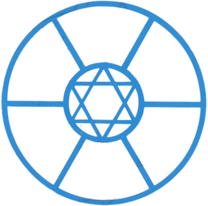
魔法説明



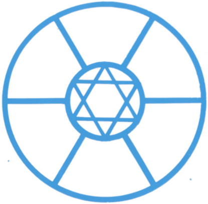
魔法陣魔法記録ノート

















必見！　攻略のポイント！

●早く12使徒の特徴をつかめ！

どれだけ、12使徒の能力を適確につかめるかが、悪魔くんの冒険を有利に進めるポイントになるぞ。

●敵の弱点をつけ！

悪魔たちには、それぞれ弱点がある。ただ、やみくもに攻撃するよりも、冷静に相手の弱点を見極めて攻撃しよう。

●魔法陣魔法をしっかり研究！

悪魔くん必殺の魔法陣魔法。この魔法には多くの謎が隠されている。その効果を辞書で勉強したり、実際に使ってみて、完全にマスターするんだ。



ご注意

- ご使用後はACアダプターをコンセントから必ず抜いておいてください。
- テレビ画面からできるだけ離れてゲームをしてください。
- 長時間ゲームをする時は、健康のため、約２時間ごとに10分～15分の小休止をしてください。

おことわり
ゲーム内容について、電話でのお問い合わせには一切お答えできませんので、ご了承ください。なおゲームのヒントはファミコン専門誌をご覧になるか、03-847-0026・0061でお聞きください。

FOR SALE and USE IN JAPAN ONLY
本品の輸出、使用営業及び賃貸を禁じます。

お父さま、お母さま方へ（必ずお読みください）このたびは、バンダイ製品をお買い上げいただき、まことにありがとうございます。品質管理には万全を期しておりますが、万一お気付きの点がございましたら、お客様相談センターまでお問い合わせください。なお、お問い合わせの際は、住所・氏名（保護者）・電話番号と、お子様のお名前・お年も必ずお知らせください。

●バンダイお客様相談センター
(東　京)東京都台東区駒形1-4-8　〒111-81　☎ 03-847-5060
(大　阪)大阪市北区豊崎4-12-3　〒531　☎ 06-375-5050
(名古屋)名古屋市昭和区御器所3-2-5　〒466　☎052-872-0371
電話受付時間　月～金曜日(除く祝日)10～16時

発売元　株式会社バンダイ
玩具第2事業部
東京都台東区駒形2-5-4　〒111-81

おことわり　商品の企画、生産には万全の注意をはらっておりますが、ゲーム内容が非常に複雑なために、プログラム上、予期できない不都合が発見される場合が考えられます。万一、誤動作等を起こすような場合がございましたら、弊社まで御一報ください。